

**PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT(TGT)TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SMA YLPI PEKANBARU**



**OLEH**

**NUNUNG NOVIANTI**

**NIM. 10915006087**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPETEAMS GAMES TOURNAMENT(TGT)TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SMA YLPI PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

**NUNUNG NOVIANTI**

**NIM. 10915006087**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1434 H/2013 M**

## ABSTRAK

**NUNUNG NOVIANTI (2013):“PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMA YLPI PEKANBARU”**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional?”

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen, yaitu peneliti berperan langsung sebagai guru dalam proses pembelajaran. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sebanyak dua kelas dari jumlah kelas X SMA YLPI Pekanbaru yang berjumlah 60 orang yang dipilih secara acak dan masing-masing dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, pertemuan dilaksanakan selama empat kali dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional menggunakan rumus tes-t.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

## PENGHARGAAN

Puji syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMA YLPI Pekanbaru”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai dan sayangi sepanjang hayat, yaitu *Ibunda Tercinta Suparni dan Ayahanda Hermanto* yang tidak pernah lelah berkorban dan berdo'a untuk ananda agar menjadi orang yang berguna serta dapat mewujudkan cita-cita. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Nazir selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta seluruh stafnya.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Ibu Dr. Risnawati, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
4. Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehat kepada penulis dalam penyusunan penelitian ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen, yang telah memberi bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Matematika
6. Bapak Khusnal Marzuko, S.Pd. selaku Penasihat Akademik.
7. Ibu Dra. Ramunah, Kepala SMA YLPI Pekanbaru yang telah memberikan izin penelitian.
8. Ibu Maya Fitriya, S. Pd, Guru bidang studi Matematika SMA YLPI Pekanbaru yang telah telah membantu terlaksananya penelitian ini.
9. Adik-adikku tercinta, Yonggi dan Igo yang selalu memberikan warna dan keceriaan di dalam keluarga.
10. Teman-teman jurusan pendidikan matematika angkatan 2009 khususnya Memen, Septi, Yuliana, Ayu, Ifa, Ismi dan Yayan yang sama-sama berjuang menyelesaikan hafalan ayat. Ari, Ruzi dan Septika yang menjadi inspirator dalam penyelesaian skripsi ini. Hani, Hesti, Ima, Wahyu, dan Alfean serta teman-teman lokal PMT D yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi dan keceriaan selama mengikuti proses perkuliahan.
11. Sahabat-sahabat tercinta, Sri Rahmaini (Syik) yang selalu ada dalam suka dan duka yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi, Putri yang dari awal menjadi sahabatku dan selalu memberikan motivasi, Dewi yang selalu setia mendengarkan problem-problemu dan setia menjadi teman cost dari awal hingga akhir, Teteh Rina yang terus memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini, Wina yang selalu menjadi teman belajar bersama, Afranisa pendatang baru yang telah memberikan semangat. Neni, Eko, Okta, dan Sarah yang telah memberikan pengalaman hidup semasa perkuliahan.

Akhirnya, semoga segala amal jariah dibalas dengan balasan yang berlipat ganda oleh Allah Swt. *Amiin Yaa Robbal 'Alamin..*

Pekanbaru, Januari 2013

**NUNUNG NOVIANTI**  
**NIM. 10915006087**

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Istilah.....	6
C. Identifikasi Masalah.....	6
D. Batasan Masalah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	7
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Keaktifan Belajar .....	8
B. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT .....	14
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Penelitian yang Relevan.....	26
E. Konsep Operasional .....	26
F. Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	31
D. Instrumen Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data .....	33

#### **BAB IV. PENYAJIAN HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi <i>Setting Penelitian</i> .....	36
B. Penyajian Data .....	44
C. Analisis Data.....	52
D. Pembahasan .....	56

#### **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	59

<b>DAFTAR REFERENSI</b> .....	60
-------------------------------	----

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP PENULIS**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel II. 1</b> Skor Permainan TGT .....	21
<b>Tabel II. 2</b> Perhitungan Poin Pertandingan untuk Tiga Orang Pemain.....	21
<b>Tabel II. 3</b> Perhitungan Poin Pertandingan untuk Empat Orang Pemain .....	22
<b>Tabel II. 4</b> Kriteria Penghargaan untuk Kelompok.....	22
<b>Tabel IV. 1</b> Daftar Mata Pelajaran SMA YLPI Pekanbaru.....	39
<b>Tabel IV. 2</b> Data Sarana dan Prasarana SMA YLPI Pekanbaru .....	41
<b>Tabel IV. 3</b> Daftar Guru dan Pegawai Tata Usaha SMA YLPI Pekanbaru .....	42
<b>Tabel IV. 4</b> Daftar Keadaan Siswa SMA YLPI Pekanbaru .....	43
<b>Tabel IV. 5</b> Uji Normalitas.....	53
<b>Tabel IV. 6</b> Uji Homogenitas .....	54
<b>Tabel IV. 7</b> Uji Tes-t .....	55



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.<sup>1</sup> Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar, dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa.

Hubungan antara guru dan siswa harus bersifat dinamis dan syarat dengan makna edukasi. Untuk itu penggunaan pendekatan dan model pembelajaran harus mampu mengaktifkan siswa agar terdapat perubahan pada diri siswa dalam kegiatan belajar, untuk itu pendekatan dan model pembelajaran harus dirancang dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.<sup>2</sup> Keempat komponen pembelajaran

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2012, hlm. 379.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media), 2011, hlm. 58.

tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan pendekatan dan model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran nantinya.

Komponen yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan metode atau strategi pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar serta mampu mengorganisasikan suatu keadaan yang dapat mengaktifkan siswa.

Proses pembelajaran dikatakan berlangsung, apabila ada aktivitas siswa di dalamnya. Dave Meier yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa “belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar, dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar”.<sup>3</sup> Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa belajar harus melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, yang meliputi potensi gerakan fisik, potensi panca indera, dan potensi kemampuan intelektual. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara langsung merupakan implementasi dari gaya belajar

---

<sup>3</sup> Rusman, *Op. cit.*, hlm. 389.

yang mengaktifkan siswa. Karena dengan aktivitas langsung dalam proses pembelajaran, siswa secara otomatis melibatkan gerakan fisik, indera, dan intelektual secara bersamaan.

Menurut pandangan filsafat progresivisme belajar bukan merupakan proses penerimaan pengetahuan dari guru pada siswa, tetapi belajar merupakan pengalaman yang dilakukan secara aktif, baik aktif secara mental dalam bentuk aktivitas berpikir, maupun aktif secara fisik dalam bentuk kegiatan-kegiatan praktik.<sup>4</sup> Senada dengan itu, Hudojo juga menyatakan bahwa sistem pembelajaran dalam pandangan konstruktivisme mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya, siswa belajar pengetahuan secara bermakna dengan bekerja dan berpikir, dan (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa.<sup>5</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, terlihat jelas bahwa siswa sebagai subjek belajar harus memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan, mencari, mengolah informasi, menganalisis, mengidentifikasi, memecahkan, menyimpulkan, dan melakukan transformasi ke dalam kehidupan yang lebih luas. Guru bukan lagi aktif mentransfer pengetahuan kepada siswa, melainkan bagaimana menciptakan kondisi belajar yang baik bagi siswa dalam belajar dan merancang jalannya pembelajaran dengan baik mulai dari perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran sampai pada

---

<sup>4</sup> Rusman, *Ibid.*, hlm. 384.

<sup>5</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana), 2011, hlm. 19.

evaluasi pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari gejala-gejala sebagai berikut :

1. Siswa hanya berbisik-bisik dengan teman sebangkunya apabila diberi kesempatan untuk bertanya atau merespon pertanyaan dari guru.
2. Apabila diberikan soal latihan oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha mengerjakan dan sebagian yang lain hanya diam.
3. Dalam menyelesaikan tugas, siswa hanya menggunakan catatan yang diberikan oleh guru, siswa tidak memanfaatkan buku paket atau referensi lain yang berkaitan dengan tugas yang diberikan guru.

Maka dari itu, upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah salah satu prioritas utama dalam kegiatan pendidikan. Upaya tersebut menjadi tugas dan tanggung jawab semua pendidik. Salah satu upaya yang dimaksud adalah peningkatan kemampuan tenaga pengajar yang mengacu pada dua macam kemampuan pokok, yaitu kemampuan dalam bidang ajar dan kemampuan bagaimana mengelola proses pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, pendekatan yang sering digunakan adalah pendekatan konvensional yang kegiatan proses pembelajarannya didominasi oleh guru. Kebiasaan bersikap pasif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian besar peserta didik takut dan malu bertanya pada guru mengenai

materi yang kurang dipahami. Suasana belajar di kelas menjadi sangat monoton dan kurang menarik.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan dapat mengkondisikan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learning*) adalah sebuah metode pembelajaran aktif dan partisipatif yang realisasinya menghendaki peserta didik untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran.<sup>6</sup> Salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat kondusif bagi terciptanya suasana belajar yang komunikatif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang heterogen. Kelompok heterogen terdiri dari campuran kemampuan siswa dan jenis kelamin. Mereka belajar bersama-sama, saling membantu antar satu dengan yang lain dalam belajar atau menyelesaikan tugas kelompok dan disetiap akhir materi diadakan turnamen.

Berdasarkan dari semua hal yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk meneliti masalah ini dalam penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa SMA YLPI Pekanbaru “**

---

<sup>6</sup>Isjoni, *Cooperatif Learning*. (Bandung: Alfabeta), 2009, hlm. 37.

## B. Definisi Istilah

### 1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka.<sup>7</sup>

### 2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

## C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah.
2. Strategi atau metode pembelajaran yang digunakan guru kurang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.
3. Pemanfaatan sumber belajar masih rendah.

## D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam, maka dalam penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dibatasi pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk kelas eksperimen dan metode konvensional untuk kelas kontrol.

---

<sup>7</sup> Trianto, *Ibid.*, hlm. 83.

<sup>8</sup> Rusman, *Op. cit.*, hlm. 393.

2. Keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa kelas yang mendukung proses pembelajaran saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pokok bahasan persamaan kuadrat.

#### **E. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?

#### **F. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa.

##### **2. Manfaat Penelitian**

- a. Bagi guru, dapat menambah khasanah pembelajaran yang sangat mungkin dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan tugas mengajar di sekolah.
- b. Bagi peneliti, berguna untuk melengkapi syarat sarjana dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- c. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan belajar sehingga ia bisa belajar dengan baik dan mendapatkan ilmu pengetahuan yang baik pula.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Keaktifan Belajar**

##### **1. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana siswa melakukan aktivitas belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Keaktifan yang dimaksud disini penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif. Keaktifan belajar merupakan bagian dari aktivitas belajar. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik serta ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini sesuai dengan pengakuan beberapa ahli pendidikan.

Rousseau yang dikutip oleh Sardiman mengatakan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas

---

<sup>1</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2012, hlm. 393.



yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.<sup>2</sup> Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa ada keaktifan dari siswa proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengemukakan bahwa pembelajaran dianggap bermakna jika dalam proses pembelajaran tersebut siswa terlibat secara aktif, untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar. Pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa.<sup>3</sup>

Dengan mengemukakan beberapa pendapat dari beberapa ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan keaktifan, tanpa adanya keaktifan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran tersebut dianggap kurang bermakna.

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala<sup>4</sup>:

- a. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- b. Pendidik berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
- c. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar)

---

<sup>2</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2011, hlm. 96-97.

<sup>3</sup>Rusman, *Op cit.*, hlm. 391.

<sup>4</sup>Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada), 2007, hlm. 80-81.

- d. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep
- e. Melakukan pengukuran secara kontinyu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hal ini menunjukkan bahwa yang mendominasi kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan siswa yang aktif berbuat, sesuai dengan semboyan yang dipopulerkan oleh J.Dewey yaitu “*learning by doing*”, belajar adalah untuk berbuat dan tugas guru disini adalah bertanggung jawab atas tercapainya hasil belajar siswa, berperan sebagai sumber belajar, mediator, dan fasilitator belajar serta pemimpin dalam belajar yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang baik bagi siswa dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut Silberman yang dikutip oleh Rusman mengemukakan bahwa banyak cara yang bisa membuat siswa belajar secara aktif yaitu dengan perlengkapan belajar aktif. Perlengkapan belajar aktif yang dimaksud adalah tata letak ruangan, metode atau strategi mengaktifkan siswa, kemitraan belajar, membangkitkan minat siswa, pemahaman dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memilih kelompok belajar.<sup>5</sup> Cara pelaksanaan hal tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode, strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar diantaranya adalah :

- a. Strategi pembentukan tim, misalnya bertukar tempat, resume kelompok, dan pencarian teman sekelas.

---

<sup>5</sup>Rusman, *Op cit.*, 399.

- b. Strategi penilaian sederhana, misalnya pertanyaan penilaian, pertanyaan yang dimiliki siswa, dan persoalan pelajaran.
- c. Strategi pelibatan secara langsung, misalnya bertukar pendapat, benar atau salah, dan bertanggung jawab terhadap mata pelajaran.
- d. Pengajaran sesama siswa, misalnya pertukaran kelompok dengan kelompok, siswa berperan menjadi guru, dan pemberian pelajaran antarsiswa.
- e. Belajar secara mandiri, misalnya peta pikiran, jurnal belajar, dan belajar modul.
- f. Penerapan model pembelajaran kooperatif, misalnya STAD, Jigsaw, dan TGT.
- g. Penerapan pembelajaran berbasis masalah, melalui orientasi siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis, dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- h. Penerapan pembelajaran kontekstual.
- i. Penerapan pembelajaran PAIKEM.
- j. Penerapan model pembelajaran kolaboratif.

## **2. Faktor-faktor yang Menumbuhkan Keaktifan Belajar**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam

kehidupan sehari-hari. Di samping itu, guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Martinis menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu<sup>6</sup> :

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada siswa.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberi umpan balik (*feed back*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

### 3. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat dikondisikan melalui pembelajaran aktif yang dapat dilihat dari tingkah laku siswa dan guru yang aktif.

Adapun indikator keaktifan belajar, yaitu :<sup>7</sup>

- a. Dari segi siswa, dapat dilihat :
  - 1) Keinginan, keberanian menampilkan minat, kebutuhan dari permasalahannya.
  - 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.

---

<sup>6</sup>Martinis Yamin, *Op.cit.*, hlm. 84.

<sup>7</sup>Ahmad Rohani, *Pengelolaan pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2004, hlm.

- 3) Penampilan dalam berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar dan mengajar hingga mencapai keberhasilannya.
  - 4) Kebebasan atau keleluasaan melakukan hal-hal tersebut diatas tanpa tekanan dari guru maupun pihak lain.
- b. Dari segi guru, dapat dilihat:
- 1) Usaha mendorong, membina gairah belajar, dan partisipasi siswa.
  - 2) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar siswa.
  - 3) Memberi kesempatan siswa untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing.
  - 4) Menggunakan berbagai jenis metode mengajar.

Dengan demikian keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang beraneka ragam, seperti pada saat siswa mendengarkan, mendiskusikan, membuat laporan dan sebagainya. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Paul B. Diedrich yang dikutip oleh Oemar Hamalik mengklasifikasikan aktivitas belajar, sebagai berikut :<sup>8</sup>

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan.
- b. *Oral Activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, seperti mendengarkan :uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- d. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak
- g. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

---

<sup>8</sup>Sardiman, *Op cit.*, hlm. 101.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Tanpa keaktifan pembelajaran dianggap kurang bermakna. Dengan adanya keaktifan dari siswa maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik menalar.<sup>9</sup> Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut.<sup>10</sup> Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

## **B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau Pertandingan Permainan Tim dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward.<sup>11</sup> Pada model ini siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 – 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku yang heterogen. Secara umum TGT hampir sama dengan STAD, yang membedakannya adalah TGT

---

<sup>9</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana), 2011, hlm. 19.

<sup>10</sup>Didi Suryadi, *Pendidikan Matematika*, (Bandung: UPI), 2011, hlm. 11.

<sup>11</sup>Trianto, *Op. cit.*, hlm. 83.

menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.<sup>12</sup>

Menurut Trianto, “TGT dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.”<sup>13</sup> Dalam pelaksanaannya model TGT tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah diterapkan TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Kegiatan *peer lesson* terlihat ketika siswa melaksanakan diskusi dalam kelompoknya, dimana mereka saling mengajukan pertanyaan dan belajar bersama.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai *peer lesson*.

---

<sup>12</sup>Robert E Slavin, *Cooperatif Learning*, (Bandung: Nusa Media), 2005, hlm. 163-165.

<sup>13</sup>Trianto, *Loc. cit.*,

Menurut Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai beberapa komponen untuk mendukung pelaksanaannya<sup>14</sup>, yaitu :

### **1. Presentasi Kelas**

Pada kegiatan ini, guru memperkenalkan materi pelajaran yang akan dibahas, yaitu dengan cara pengajaran langsung, diskusi atau dapat menggunakan cara yang lainnya. Hal yang perlu diperhatikan dalam presentasi adalah dalam presentasi kelas ini berbeda dengan presentasi kelas biasa, karena presentasi kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disampaikan hanya menyangkut pokok-pokok materi dan penjelasan tentang teknik pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian siswa harus memperhatikan secara cermat selama presentasi kelas berlangsung. Siswa harus menyadari bahwa kecermatannya sangat menunjang untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mendukung keberhasilan belajar selanjutnya dan pada akhirnya dapat membantu usaha mengumpulkan nilai bagi kelompok mereka.

### **2. Tim**

Tim merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, Tekanannya terletak pada anggota kelompok, yaitu untuk melakukan sesuatu yang terbaik untuk

---

<sup>14</sup>Robert, E Slavin. *Op. cit.*, hlm. 166



kelompoknya dan dalam memberikan dukungan untuk meningkatkan kemampuan akademik anggotanya selama belajar. Kelompok memberikan perhatian dan penghargaan yang sama terhadap setiap anggotanya hingga setiap anggota merasa dihargai.

Sebuah kelompok dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dibentuk dengan beranggotakan empat sampai enam orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda, yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Selain itu dalam penempatan kelompok ini, guru sebaiknya mempertimbangkan kriteria heterogen lainnya, misalnya: jenis kelamin, latar belakang sosial, suku atau ras, atau yang lainnya. Perlu diperhatikan bahwa dalam penempatan kelompok ini siswa jangan sampai memilih sendiri untuk menentukan anggota kelompoknya.

### **3. Game**

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari persentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar

yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pertanyaan yang tertera pada kartu tersebut.

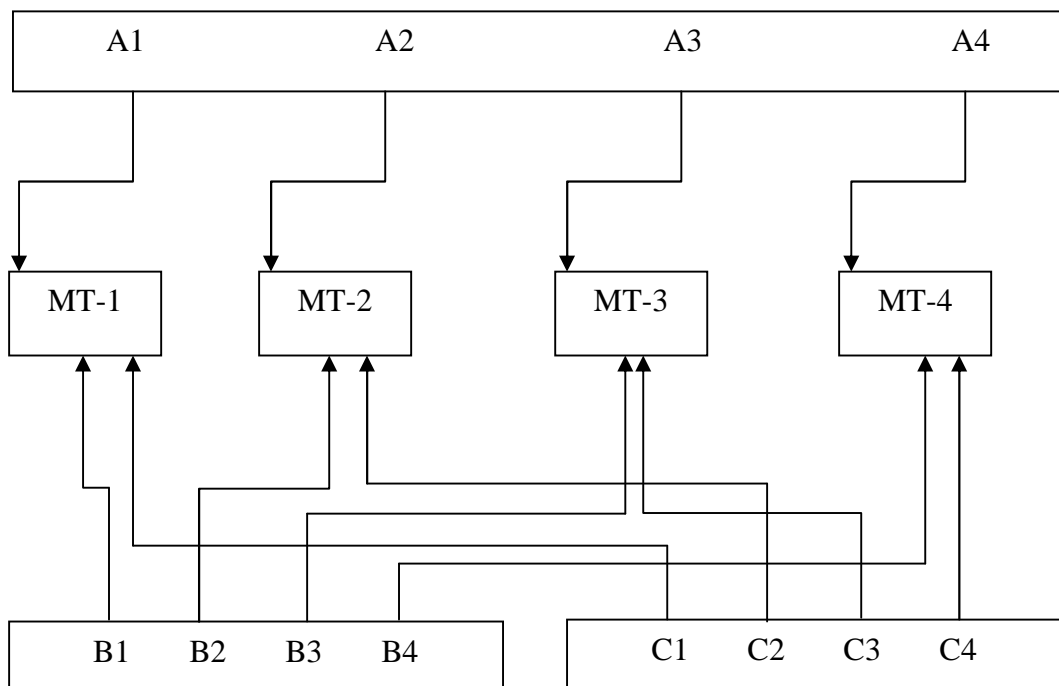
#### **4. Turnamen**

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya turnamen ini berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa dari suatu kelompok untuk ditempatkan pada meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Pada meja 1 ditempatkan wakil-wakil siswa yang berkemampuan akademik tinggi, pada meja 2 dan 3 ditempatkan siswa yang berkemampuan rata-rata, sedangkan pada meja 4 ditempatkan oleh para siswa yang berkemampuan rendah.

Dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca bertugas mengambil kartu yang berisi nomor soal, membacakan soal dengan keras, dan memberi jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang II bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

Selanjutnya, para siswa akan mengalami perubahan posisi dari satu meja ke meja yang lain tergantung dari kemampuan mereka dalam mengikuti lomba atau turnamen. Pemenang pertama pada suatu meja bisa berpindah meja yang berkualifikasi lebih tinggi, pemenang kedua tetap tinggal di meja semula, sedangkan siswa yang memperoleh skor terendah akan bergeser ke meja yang ditempati oleh siswa yang berkualifikasi lebih rendah. Dengan cara ini maka penempatan siswa pada saat awal akan dapat bergeser naik atau turun sampai menempati posisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan yang sesungguhnya mereka miliki.

Bagan penempatan siswa dalam kelompok belajar pada meja pertandingan



Keterangan :

A1, B1, C1 : Siswa dengan kemampuan tinggi

A2, B2, C2 : Siswa dengan kemampuan sedang

A3, B3, C4 : Siswa dengan kemampuan rendah

MT – 1 : Meja turnamen 1

MT – 2 : Meja turnamen 2

MT – 3 : Meja turnamen 3

MT – 4 : Meja turnamen 4

## 5. Skor Tim

Skor rata-rata kelompok diperoleh dari rata-rata perkembangan anggota kelompok. Nilai perkembangan adalah nilai yang diperoleh masing-masing siswa dengan membandingkan skor tes awal dan tes akhir. Aturan dasar pemberian poin pertandingan menurut Slavin adalah seperti contoh berikut. Misalkan pada satu meja pertandingan terdiri dari tiga siswa yang tidak seri dalam pengumpul kartu maka pengumpul kartu terbanyak mendapat poin 60, pengumpul kartu sedang mendapat poin 40 dan pengumpul kartu paling sedikit mendapat poin 20. Aturan-aturannya seperti pada tabel berikut :

**TABEL II.1 SKOR PERMAINAN TGT**

Meja Pertandingan :

Putaran ke :

Pemain	Kelompok Belajar	Game-1	Game-2	Game-3	Jumlah Kartu	Poin
A	1	14	10	-	24	60
B	2	11	12	-	23	40
C	3	15	7	-	12	20

**TABEL II.2 PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN  
UNTUK TIGA ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak Seri	Seri untuk Jumlah Kartu Terbanyak	Seri untuk Jumlah Kartu Sedikit	Seri untuk Ketiga-tiganya
A	60	50	60	40
B	40	50	30	40
C	20	20	30	40

**TABEL II.3 PERHITUNGAN POIN PERTANDINGAN  
UNTUK EMPAT ORANG PEMAIN**

Pemain	Tidak Seri	Seri paling banyak	Seri sedang	Seri paling sedikit	Tiga seri paling banyak	Tiga seri sedang	Seri untuk banyak dan sedikit	Empat seri
A	60	50	60	60	50	60	50	40
B	40	50	40	40	50	30	50	40
C	30	30	40	30	50	30	30	40
D	20	20	20	30	20	30	30	40

### 5. Penghargaan Tim

Dari skor rata-rata kelompok ini guru dapat memberikan penghargaan kepada setiap kelompok berdasarkan kriteria seperti pada tabel berikut.

**TABEL II.4  
KRITERIA PENGHARGAAN UNTUK KELOMPOK**

No	Kriteria (Rata-rata Kelompok)	Penghargaan
1	40	Good Team
2	45	Great Team
3	50	Super Team

*Sumber : Robert E. Slavin, Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*

Bentuk penghargaan ini adalah dengan menyebutkan di depan kelas peserta anggota kelompok yang mendapatkan predikat baik, hebat dan super.

Adapun kelebihan-kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya <sup>15</sup>:

- a) Semua anggota memperoleh tugas
- b) Ada interaksi langsung antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru
- c) Mendorong siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- d) Meningkatkan akademik siswa
- e) Melatih siswa untuk berbicara di depan kelas
- f) Meningkatkan rasa persaudaraan
- g) Merangsang siswa untuk lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal matematika
- h) Siswa mampu bekerja sama dalam belajar sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kelebihan-kelebihan tersebut dapat tercapai apabila pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan-tahapan pembelajarankooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) itu sendiri.

### C. Kerangka Berpikir

Belajar secara sederhana dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya.<sup>16</sup> Aktivitas disini tidak hanya terbatas pada aktivitas jasmani, aktivitas rohani juga termasuk didalamnya.

---

<sup>15</sup>Risnawati,*Strategi Pembelajaran Matematik*, (Pekanbaru: Suska Press), 2008, hlm. 53.

<sup>16</sup>Syaiful Bahri Djamarah,*Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rineka Cipta), 2002, hlm.13.

Dengan adanya keaktifan dari peserta didik maka dengan sendirinya pengetahuan akan terbentuk. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip dasar pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Suparno yang mengatakan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik menalar. Kemudian diperkuat dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Di sini terlihat bahwa peran keaktifan belajar dari peserta didik sangatlah penting dalam membangun pengetahuan baik secara personal maupun secara sosial.

Slameto mengatakan bahwa proses pembelajaran yang efektif dapat dicapai apabila guru menggunakan strategi pembelajaran yang baik.<sup>17</sup> Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa. Dengan demikian guru merupakan faktor yang sangat mendukung keberhasilan proses belajar dan taraf keberhasilan siswa dalam belajar juga sangat dipengaruhi oleh strategi belajar yang diterapkan oleh guru.

---

<sup>17</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2003, hlm. 45.



Usaha guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang kondusif bagi terciptanya suasana belajar aktif adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang menggunakan pertandingan permainan dengan anggota-anggota tim lain. Di sini siswa dari suatu kelompok ditempatkan pada meja pertandingan berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Dalam pembelajaran ini, melibatkan siswa aktif secara emosional dan sosial sehingga matematika lebih menarik dan siswa mau belajar.

Senada dengan hal itu, Risnawati menyatakan bahwa salah satu kelebihan dari pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah peserta didik dapat bekerja sama dalam belajar sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Dengan demikian, proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila adanya keaktifan dari siswa.

Berdasarkan uraian tersebut terlihat bahwa jika pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan semaksimal mungkin maka keaktifan belajar siswa juga akan optimal.

---

<sup>18</sup>Risnawati, *Op cit.*,

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Johan yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Teluk Rambang Kecamatan Bintan Kabupaten Bengkalis, bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena terjadinya persaingan diantara kelompok, setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang tertinggi.

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berjudul pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa SMA YLPI Pekanbaru. Peneliti melihat pengaruh yang ditimbulkan dari pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa.

#### **E. Variabel Penelitian dan Konsep Operasional**

##### **1. Variabel Penelitian**

- a. Variabel Bebas (X) adalah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Variabel Terikat (Y) adalah keaktifan belajar matematika.

##### **2. Konsep Operasional**

Operasionalisasi konsep digunakan untuk memberi batasan terhadap konsep-konsep teoretis agar jelas dan terarah. Konsep yang dioperasionalkan dalam penelitian ini meliputi :

a. Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka. Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dioperasionalkan dengan merujuk pada langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan mempersiapkan siswa.
- 2) Menarik perhatian siswa dengan menceritakan tentang suatu kejadian pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.
- 3) Menyajikan materi pelajaran secara garis besar, sementara siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti.
- 4) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, dimana setiap kelompok beranggotakan 4 - 6 orang siswa, yang terdiri dari siswa yang mempunyai kemampuan akademik berbeda, yaitu siswa berkemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.
- 5) Memberikan tugas kepada siswa untuk mendiskusikan materi yang telah dipelajari menggunakan LKS.

- 6) Memberikan informasi kepada siswa bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, karena diakhir pembahasan akan diadakannya turnamen yang akan menentukan skor atau nilai dari kelompok belajar.
- 7) Memberikan waktu kepada siswa untuk memahami materi dan mempelajari bagaimana cara menyelesaikan soal agar diperoleh hasil yang benar.
- 8) Siswa mengungkapkan pengetahuannya atau informasi yang diserapnya kepada teman sekelompoknya.
- 9) Siswa berdiskusi di dalam kelompoknya dengan menanyakan informasi yang tidak dimengerti, kemudian kelompok memecahkan masalah tersebut.
- 10) Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- 11) Meminta kepada masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
- 12) Menempatkan siswa pada meja pertandingan berdasarkan tingkat kemampuan siswa
- 13) Melakukan pertandingan tim yang wajib di ikuti oleh seluruh siswa
- 14) Membantu siswa membuat kesimpulan tentang materi yang baru saja diajarkan.
- 15) Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.

b. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar matematika adalah keadaan dimana siswa melakukan kegiatan belajar yang dapat menghasilkan perubahan nilai atau sikap positif pada diri siswa dalam proses pembelajaran matematika. Keaktifan belajar matematika dapat dioperasionalkan dengan merujuk pada indikator-indikator yang ada dalam keaktifan belajar matematika.

Adapun Indikator dari keaktifan belajar matematika yaitu :

- 1) Mencatat materi atau soal hasil pembahasan
- 2) Bertanya kepada guru atau merespon pertanyaan guru
- 3) Mengajukan pendapat kepada guru atau siswa lain
- 4) Diskusi atau partisipasi dalam kelompok
- 5) Mengerjakan LKS
- 6) Mengerjakan soal yang diberikan
- 7) Memanfaatkan sumber belajar yang ada
- 8) Mempresentasikan hasil kerja kelompok

**F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah :

$H_a$  = Ada perbedaan-perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional

$H_0 =$  Ada perbedaan perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok pertama yang diberi perlakuan (X) disebut sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lain yang tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol<sup>1</sup>.

##### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 sampai dengan 27 September 2013. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA YLPI Pekanbaru yang beralamat di Jl. Kaharudin Nasution KM 11 P. Marpoyan, Pekanbaru.

##### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester ganjil SMA YLPI Pekanbaru Tahun Pelajaran 2012/2013 sebanyak 90 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas, yaitu kelas X.1 sebanyak 30 siswa, X.2 sebanyak 30 siswa, dan X.3 sebanyak 30. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah siswa sebanyak dua kelas dari jumlah kelas X yang masing-masing akan dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen dan pemilihan kelas dilakukan secara acak.

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta), 2009, hlm. 76.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah :

1. Lembaranobservasi

Lembaran observasi ini berisi pedoman peneliti dalam melaksanakan pengamatan kegiatan siswa yang diharapkan muncul pada saat pembelajaran.

2. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan menggunakan lembaran observasi keaktifan siswa yang berguna untuk mengamati kegiatan siswa yang diharapkan muncul dalam pembelajaran matematika.

2. Tes

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di SMA YLPI Pekanbaru, dan data tentang hasil belajar matematika siswa yang diperoleh secara langsung dari guru bidang studi matematika.



## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah statistik inferensial, statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Selanjutnya tahapan yang dilakukan sebelum menganalisis data adalah:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas menggunakan uji *Chi Kuadrat* ( $\chi^2$ ) dengan rumus<sup>2</sup>:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Harga Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang akan di observasi

$f_e$  = Frekuensi yang diharapkan

---

<sup>2</sup>Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta), 2010, hlm. 124.

## 2. Uji Homogenitas

Data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan statistik parametrik, sebelum dilakukan pengujian terhadap data yang dihasilkan, maka perlu diuji dahulu varians kedua sampel, homogen atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian homogenitasnya diuji dengan cara menguji skor rata-rata keaktifan siswa setiap kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian hasilnya dibandingkan dengan F tabel.

Rumus pengujian homogenitas varians menggunakan uji F adalah<sup>3</sup>:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Bila perhitungan varians diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka sampel dikatakan mempunyai varians yang sama atau homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji tes "t". Tes "t" merupakan salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari kedua variabel. Jenis data yang bisa dianalisis dengan menggunakan tes "t" adalah jenis data ratio dan interval,<sup>4</sup> karena data dalam penelitian ini dalam bentuk data ordinal, maka peneliti harus mengubahnya terlebih dahulu ke dalam bentuk data interval.

---

<sup>3</sup>Purwanto, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar), 2011, hlm.177.

<sup>4</sup>Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka belajar), 2010, hlm.178.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan maka dilakukan uji beda melalui uji tes “t” untuk sampel besar yang tidak berkorelasi dengan

$$\text{rumus: } t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan :

$M_x$  = mean variabel x

$M_y$  = mean variabel y

$SD_x$  = standar deviasi x

$SD_y$  = standar deviasi y

$N$  = jumlah sampel

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi *Setting* Penelitian**

##### **1. Sejarah SMA YLPI Pekanbaru**

SMA YLPI Pekanbaru berdiri sejak tahun ajaran 1984/1985 yang dikukuhkan surat izin pendiri sekolah swasta nomor 02378/109.22b/13-84 tanggal 05 Maret 1984 dilengkapi dengan keputusan direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Depdikbud nomor 028C/KE/83 tentang syarat dan tata cara pendidikan swasta. Sebagai pertimbangan dan alasan berdirinya SMA YLPI Pekanbaru adalah:

- a. Masyarakat dan Pemerintah setempat sudah lama membutuhkan adanya SMA lengkap.
- b. Beberapa jumlah tamatan dari SLTP yang berada di wilayah ini tidak tertampung oleh SLTA di wilayahnya.
- c. Membantu pendidikan Provinsi Riau dalam usaha penghematan biaya transportasi bagi anak yang melanjutkan ke jenjang SLTA.

Berdasarkan hal tersebut, Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Daerah Riau sadar akan tanggung jawab sebagai yayasan yang bergerak dalam bidang pendidikan. Keadaan itu diwujudkan dalam bentuk pendirian SLTA lengkap di Perhentian Marpoyan Kec. Bukit Raya Kota Madya Pekanbaru.

Adapun nomor statistik Simpang SMA YLPI Pekanbaru adalah : 304090101012 yang dikeluarkan bupati Kampar karena wilayah ini dulunya termasuk Kabupaten Kampar. SMA YLPI didirikan dibawah naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Daerah Riau. Sekolah ini merupakan Sekolah Menengah Atas ketiga yang dibangun YLPI setelah lebih dulu mendirikan SMU MUTIARA. Pada awal kegiatan SMA YLPI dipercayakan kepada bapak Nazirun sebagai pimpinan yang bertanggung jawab kepada yayasan.

## **2. Visi dan Misi**

### **a. Visi**

“Terwujudnya peserta didik yang mampu, terbaik, unggul, tepercaya dalam prestasi berdasarkan iman, taqwa, dan terkemuka serta berbudaya melayu”.

### **b. Misi**

“Meningkatkan disiplin dalam bekerja, mampu mewujudkan manajemen berbasis sekolah, memupuk rasa kekeluargaan dan silaturahmi, meningkatkan kebersamaan, saling percaya, meningkatkan pelayanan prima pada publik, meningkatkan kesejahteraan

### 3. Kurikulum

Struktur kurikulum SMA YLPI Pekanbaru meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama 3 tahun, mulai dari kelas X sampai kelas XII dan terdiri atas sejumlah mata pelajaran, pengembangan diri dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pengorganisasian kelas-kelas dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas X merupakan program umum, kelas XI dan XII merupakan program jurusan yang terdiri atas jurusan IPA dan IPS. SMA YLPI Pekanbaru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan sistem paket yang berarti bahwa semua siswa wajib mengikuti seluruh program pembelajaran dan beban belajar yang sudah ditetapkan untuk masing-masing kelas sesuai dengan sistem kurikulum yang berlaku di SMA YLPI Pekanbaru.

SMA YLPI Pekanbaru mengacu kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kelulusan dari masing-masing mata pelajaran yang berbeda sesuai dengan ketentuan kurikulum tersebut. Adapun mata pelajaran wajib yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMA YLPI Pekanbaru adalah sebagai berikut :

**TABEL IV.1**  
**DAFTAR MATA PELAJARAN SMA YLPI PEKANBARU**

No	Mata Pelajaran	No	Mata Pelajaran
1	Agama Islam	10	Sosiologi
2	Bahasa Arab	11	TIK
3	Bahasa Indonesia	12	Matematika
4	Bahasa Inggris	13	Fisika
5	Kewarganegaraan	14	Kimia
6	Ekonomi	15	Biologi
7	Geografi	16	Penjaskes
8	Sejarah	17	Pendidikan Seni
9	Muatan Lokal	18	Al-Quran

*Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMA YLPI Pekanbaru*

Selain mata pelajaran yang wajib diambil oleh siswa, SMA YLPI Pekanbaru memberikan ruang gerak untuk kreatifitas siswanya melalui kegiatan ekstrakurikuler, yang meliputi:

a. Pramuka, bertujuan:

- 1) Sebagai wahana bagi siswa mengembangkan jiwa kepedulian, cinta tanah air, dan berorganisasi
- 2) Melatih siswa untuk terampil dan mandiri

b. Seni Musik, bertujuan:

- 1) Melestarikan budaya islami
- 2) Memberi bekal kecakapan hidup berupa seni qasidah
- 3) Menumbuhkembangkan sifat cinta terhadap budaya islam

c. Olahraga, bertujuan:

- 1) Mengembangkan bakat siswa dibidang olahraga
- 2) Membiasakan pola hidup sehat jasmani dan rohani

d. Paskibra, bertujuan :

- 1) Menumbuhkan rasa nasionalisme
- 2) Meningkatkan jiwa disiplin siswa

e. Bidang Keislaman

1) Rohis

Siswi-siswi SMA YLPI Pekanbaru diwajibkan mengikuti kegiatan Rohis di hari Jum'at. Dalam kegiatan ini siswi dibagi menjadi beberapa kelas dan dipimpin oleh pementor (penceramah) yang diundang dari luar maupun dari siswa-siswi yang ditunjuk untuk mengisi acara ini. Biasanya kegiatan ini diisi dengan hal-hal menarik, seperti games atau sharing. Tanpa menghapus nilai pendidikan islam didalamnya. Kegiatan ini diawali dengan menyanyikan/melantunkan 99 sifat Allah (Asmaul Husna).

2) Shalat Zhuhur Berjama'ah

Ketika bel berbunyi tepat pukul 12.00 WIB, menandakan waktu ishoma. Shalat berjama'ah dilaksanakan di Musholah SMA YLPI Pekanbaru. Shalat berjamaah ini dilaksanakan untuk menguatkan ukhuwah islamiyah.

3) Kultum (ceramah singkat)

Kultum disampaikan oleh siswa yang telah ditentukan sebelumnya, dengan tujuan agar siswa mampu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.



#### 4. Sarana dan Prasarana

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki SMA YLPI Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut :

**TABEL IV.2**  
**DATA SARANA DAN PRASARANA SMA YLPI PEKANBARU**

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1.	Luas Tanah	1648,5 m <sup>2</sup>	Baik
2.	Luas Bangunan	1029 m <sup>2</sup>	Baik
3.	RuangKepala Madrasah	1	Baik
4.	RuangKepala Tata Usaha	1	Baik
5.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
6.	RuangBendahara	1	Baik
7.	RuangTamu	1	Baik
8.	RuangMajelis Guru	1	Baik
9.	Ruang Lab. IPA	1	Baik
10.	Ruang Lab. Komputer	1	Baik
11.	RuangPustaka	1	Baik
12.	Ruang UKS	1	Baik
13.	RuangOsis	1	Baik
14.	RuangKantin	2	Baik
15.	RuangBelajar	9	Baik
16.	Musholah	1	Baik
17.	Ruang Piket	1	Baik
18.	PosSatpam	1	Baik
19.	WC RuangMajelis Guru	2	Baik
20.	WC Murid	2	Baik
21.	Parkir Motor	1	Baik
22.	Pendopo	1	Baik

*Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMA YLPI Pekanbaru*

#### 5. Keadaan Guru dan Siswa

##### a. Keadaan Guru

Jumlah seluruh personil sekolah ada sebanyak 28 orang, terdiri atas guru 24 orang, karyawan Tata usaha 2 Orang, Satpam 1 orang dan petugas kebersihan 1 orang.

**TABEL IV.3**  
**DAFTAR GURU DAN PEGAWAI TATA USAHA**  
**SMA YLPI PEKANBARU AJARAN 2012-2013**

No	Nama	Jabatan	Golongan	Bidang Studi
1.	Dra. Ramunah	Kepala Sekolah	IV/ a	Bahasa Indonesia
2.	Dra. Naini	Wa.Ka. Kurikulum	IV/ a	Sosiologi
3.	Ahyarni, S. Ag	Wa.Ka. Kesiswaan	III/ d	Pend. Agama Islam Al-Qur'an
4.	Drs. Suhardi	Wa.Ka. Sarana dan Prasarana	IV/ b	Kewarganegaraan
5.	Zakaria, S.Pd	Wa.Ka. Humas	C/c	Ekonomi/Akutansi
6.	Hj. Asniati, B.A	Guru	IV/ a	Pend. Agama Islam Al-Qur'an
7.	Hj. T. Erfansyah,S.Pd	Wali Kelas XII IPA 1	IV/a	Biologi
8.	H. T.bahrul Fauzi,S.Pd	Wali Kelas XI IPA 1	IV/a	Kimia
9.	Ishak, S.Pd	Wali Kelas XII IPA 2	C/ c	Penjaskes
10.	Nevirawati, S.Pd	Wali Kelas XII IPS	-	Ekonomi/Akutansi Muatan Lokal
11.	Dra. Rushanetti	Bendahara	-	Ekonomi/Akutansi Muatan Lokal
12.	Yusnaniar, S.Pd	Guru	-	Bahasa Inggris
13.	Devi Arisundari, S.Pd	Guru	-	Geografi
14.	Wan Zainab, S.Pd.I	Guru	-	Bahasa Indonesia
15.	Maya Fitriya, S.Pd	Guru	-	Matematika
16.	Sri Rezeki, S.Pd	Wali Kelas XI IPS	-	Sejarah
17.	Erlinawati, M.Pd	Guru	-	Matematika
18.	Dra. Ali Imran	Guru	-	Bahasa Arab
19.	Dian Fitria Maseti,S.Pd	Guru	-	Pendidikan Seni
20.	M. Abdul Nasir, S.Pd	Guru	-	Teknik Informatika
21.	Suryadi, S.Pd	Guru	-	Bahasa Inggris
22.	Mudrikah, S.Si	Wali Kelas XII IPA 2	-	Fisika
23.	Mulfalianti, S.Psi	Wali Kelas X.1	-	Pengembangan Diri
24.	Fitri Armayani, S.Pd	Guru	-	Bahasa Indonesia
25.	Junaidi	Ka. Tata Usaha	-	-
26.	Sefnita Candra	Tata Usaha	-	-
27.	Debi Herdianto	Satpam	-	-
28.	Lisma Ar	Kebersihan	-	-

*Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMA YLPI Pekanbaru*

### b. Keadaan Siswa

Jumlah peserta didik SMA YLPI Pekanbaru pada tahun pelajaran 2012/2013 seluruhnya berjumlah 292 dengan jumlah wali kelas 9 orang. Persebaran jumlah peserta didik antar kelas merata. Peserta didik di kelas X sebanyak tiga rombongan belajar. Peserta didik pada program IPA baik di kelas XI maupun di kelas XII sebanyak dua rombongan belajar, dan pada program IPS baik di kelas XI maupun di kelas XII hanya satu rombongan belajar.

Adapun keadaan siswa di SMA YLPI Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut :

**TABEL IV.4**  
**DAFTAR KEADAAN SISWA SMA YLPI PEKANBARU**  
**TAHUN AJARAN 2012/2013**

Kelas	Jumlah		Jumlah	Wali Kelas
	Laki-laki	Wanita		
Kelas X.1	10	20	30	Mulfianti,S.Pd
Kelas X.2	13	17	30	Zakaria, S.Pd
Kelas X.3	17	13	30	Drs. Ali Imran
Kelas XI.IPA.1	4	31	35	T. Bahrul Fauzi, S.Pd
Kelas XI.IPA.2	4	32	36	Ishak, S.Pd
Kelas XI.IPS	19	25	44	Sri Rezeki, S.Pd
Kelas XII.IPA.1	10	19	29	Hj. T.Erfansyah, S.Pd
Kelas XII IPA.2	5	21	26	Mudrikah, S.Si
Kelas XII IPS	17	13	30	Nevirawati, S.Pd
Jumlah	99	191	290	

*Sumber Data : Kantor Tata Usaha SMA YLPI Pekanbaru*

## B. Penyajian Data

Sebagaimana telah dikemukakan pada Bab I bahwa penelitian ini bertujuan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa dan mengetahui seberapa besar pengaruh tersebut dalam pembelajaran matematika. Pada Bab ini disajikan hasil penelitian dan pembahasan, namun terlebih dahulu disajikan deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen, dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 13 September 2012. Materi yang diajarkan adalah cara menyelesaikan persamaan kuadrat dengan cara pemfaktoran.

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan memberitahukan materi pembelajaran pada hari itu, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk belajar. Kemudian peneliti membagikan LKS-1 kepada seluruh siswa dan menyampaikan metode yang digunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi pelajaran tentang cara menyelesaikan persamaan kuadrat dengan pemfaktoran. Siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan peneliti. Setelah peneliti selesai menjelaskan materi pelajaran, peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan lalu peneliti mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok, jumlah anggota setiap satu kelompok yaitu 6 orang dan setiap kelompok memiliki anggota yang heterogen. Kemudian peneliti meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok. Siswa yang belum terlalu paham dengan materi yang telah diajarkan dipersilahkan untuk bertanya dengan teman sekelompoknya dan saling berbagi ilmu dan jika belum mengerti juga boleh bertanya langsung dengan peneliti. Setelah waktu yang ditetapkan untuk mengerjakan LKS berakhir, maka setiap kelompok berkewajiban untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain dipersilahkan untuk memperhatikan dan menanggapi dengan baik dan tertib. Peneliti hanya mengarahkan proses pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menutup pelajaran. Dari pertemuan pertama ini disimpulkan bahwa penyelesaian persamaan kuadrat dengan pemfaktoran artinya mengubah persamaan kuadrat menjadi bentuk perkalian, dan peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa pada

pertemuannya selanjutnya setiap akhir pembahasan akan diadakan kuis dalam bentuk turnamen.

Pada pertemuan pertama ini, sebahagian besar siswa bingung dengan perubahan sistem pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yang tidak seperti biasanya. Terdapat juga siswa yang acuh tak acuh terhadap siswa yang maju ke depan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Di samping itu, kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil diskusi terlihat malu-malu atau takut dalam memberikan penjelasan kepada temannya dan yang lain juga masih banyak yang bermain-main ketika dalam proses pembelajaran.

Kendala yang dijumpai pada pertemuan pertama ini yaitu terasa sulit mengkoordinasikan siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen, mereka bersikeras untuk memilih kelompok belajar sendiri dan pemilihan kelompok tersebut cenderung kepada teman-teman dekat mereka saja. Kemudian dengan tegas peneliti menetapkan anggota kelompok belajar. Awalnya sebagian besar mereka menolak dengan keputusan peneliti, namun setelah peneliti berikan pemahaman akhirnya mereka menyetujui keputusan peneliti. Kemudian akses peneliti untuk mengunjungi setiap kelompok agak sulit, disebabkan penyusunan tempat duduk kelompok yang tidak teratur. Pada pertemuan pertama ini tidak dilaksanakan turnamen, karena waktu yang tersisa untuk turnamen dipergunakan pihak sekolah untuk sosialisasi pembelajaran yang dipandu oleh anggota Quantum.

## 2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 14 September 2012. Materi yang dipelajari masih melanjutkan cara menyelesaikan persamaan kuadrat yaitu dengan melengkapkan kuadrat sempurna dan rumus abc

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang sebelumnya. Kemudian peneliti kembali memberitahukan dan mengingatkan metode pembelajaran pada hari itu, yaitu masih dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Di samping itu, peneliti memotivasi siswa untuk senantiasa bersemangat dalam belajar dan tidak menganggap matematika itu membosankan melainkan menyenangkan bagi siswa. Sementara siswa yang lain memperhatikan dengan baik penjelasan peneliti dan termotivasi untuk belajar.

Pada kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan siswa masih menggunakan LKS-1. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan peneliti berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian peneliti kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya. Terakhir peneliti memposisikan siswa pada

meja pertandingan. Penempatan siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya tetap akan diadakan kuis dalam bentuk turnamen mengenai materi yang telah diajarkan. Dari pertemuan kedua ini disimpulkan bahwa secara umum, cara menyelesaikan persamaan dengan melengkapkan kuadrat dapat digunakan apabila persamaan kuadrat tidak dapat diselesaikan dengan cara pemfaktoran. Perbedaan yang mendasar dengan cara pemfaktoran, yaitu cara melengkapkan kuadrat sempurna mensyaratkan bahwa nilai  $a$  dari persamaan kuadrat harus bernilai satu apabila dalam persamaan kuadrat  $a$  nya tidak bernilai satu maka harus diubah terlebih dahulu dan kesimpulan cara menyelesaikan persamaan dengan rumus abc merupakan cara penyelesaian persamaan kuadrat yang paling mudah karena hanya mensubstitusikan nilai-nilai dari persamaan kuadrat ke dalam rumus yang telah ditetapkan, syaratnya kita harus paham mana yang termasuk nilai  $a, b$ , dan  $c$  dari suatu persamaan kuadrat.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran ini masih banyak siswa yang belum terlibat secara aktif dalam mengikuti sistem pembelajaran yang baru ini bahkan terdapat juga siswa yang hanya mencontek hasil kerja temannya.



### 3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 21 September 2012.

Materi yang dipelajari adalah diskriminan persamaan kuadrat.

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memotivasi siswa untuk semakin giat belajar matematika.

Kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan membagikan LKS-2 secara perorangan. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan peneliti berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian guru kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya. Terakhir peneliti memposisikan siswa pada meja pertandingan. Penempatan siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penghargaan kepada kelompok yang

mendapat poin tertinggi dan menutup pembelajaran serta mengingatkan kembali bahwa untuk pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen sehingga siswa diharapkan untuk sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Dari pertemuan keempat ini disimpulkan bahwa diskriminan dapat menentukan jenis akar dari suatu persamaan kuadrat dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika  $D > 0$ , maka persamaa kuadrat mempunyai *dua akar real yang berlaianan*
  - Jika  $D$  berbentuk kuadrat sempurna, maka *kedua akarnya rasional*
  - Jika  $D$  tidak berbentuk kuadrat sempurna, maka *kedua akarnya irasional*
- b. Jika  $D = 0$ , maka persamaa kuadrat mempunyai *dua akar yang sama (akar kembar), real dan rasional*
- c. Jika  $D < 0$ , maka persamaa kuadrat *tidak mempunyai akar real* atau *kedua akarnya tidak real (imajiner)*

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa jauh lebih baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan telah terlaksana dengan baik sesuai rencana, siswa juga sudah mulai paham dengan pembelajaran yang diterapkan dan sebagian siswa sudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

#### 4. Pertemuan Keempat

Pertemuan kelima dilakukan pada tanggal 27 November 2012. Materi yang dipelajari adalah jumlah dan hasil kali akar-akar persamaan kuadrat.

Kegiatan awal, peneliti memulai pembelajaran dengan mengulas kembali tentang apa yang telah dipelajari pada pertemuan yang lalu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan kompetensi, tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan memotivasi siswa untuk semakin giat belajar matematika.

Kegiatan inti, peneliti menyajikan materi secara garis besar dan membagikan LKS-3 secara perorangan. Siswa mempelajari materi dan kemudian mendiskusikan jawaban LKS bersama anggota kelompoknya. Selama proses pengerjaan guru berkeliling melihat proses pengerjaan dan membimbing siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Kemudian peneliti kembali meminta perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok yang lain diminta untuk menyimak dengan baik dan membandingkan jawabannya. Terakhir peneliti memposisikan siswa pada meja pertandingan. Penempatan siswa pada meja pertandingan didasarkan pada kemampuan siswa. Kemudian peneliti membacakan peraturan turnamen dan semua siswa mendengarkan penjelasan peneliti dengan penuh semangat.

Kegiatan akhir, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat poin tertinggi dan menutup pembelajaran. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membuat kesan dan pesan selama proses pembelajaran dilaksanakan. Di samping itu, pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa jauh lebih baik daripada pertemuan-pertemuan sebelumnya, karena langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan telah terlaksana dengan baik sesuai rencana, siswa juga sudah mulai paham dengan pembelajaran yang diterapkan dan sebagian besar siswa sudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **C. Analisis Data**

Pada Sub Bab ini disajikan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa dan apabila terdapat pengaruh maka akan dicari seberapa besar pengaruh tersebut. Selanjutnya disajikan hasil penelitian sebagai berikut:

#### **1. Keaktifan Belajar Siswa**

Adapun tahapan yang dilakukan dalam analisis data keaktifan siswa adalah :

##### **a. Hasil Uji Normalitas**

Pada penelitian ini data keaktifan siswa diperoleh dari lembar observasi skor rata-rata siswa pada setiap pertemuan. Oleh karena data hasil lembar observasi keaktifan siswa merupakan data yang

berbentuk ordinal maka sebelum data diujikan, data tersebut harus ditransfer terlebih dahulu menjadi data interval. Setelah data berbentuk data interval, maka data dapat diujikan untuk mengetahui normalitas dan homogenitas data yang kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Perhitungan transfer data ordinal menjadi data interval dapat dilihat pada lampiran L.

Hasil pengujian normalitas skor rata-rata keaktifan siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dapat dilihat pada Tabel IV.5 berikut:

**TABEL IV.5**  
**UJI NORMALITAS**

Kelas	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	10,50	11,07	Normal
Kontrol	10,06	11,07	Normal

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diamati bahwa nilai  $\chi^2_{hitung}$  kelas eksperimen sebesar 10,50 sedangkan untuk nilai  $\chi^2_{hitung}$  kelas kontrol sebesar 10,06. Harga  $\chi^2_{tabel}$  dalam taraf signifikansi 5% untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 11,07. Dengan demikian  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka dapat dikatakan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran M.

### b. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji homogenitas sampel dan data. Namun yang peneliti lakukan analisis perhitungannya hanya homogenitas data. Homogenitas sampel tidak peneliti lakukan perhitungan karena berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari guru bidang studi mengenai kemampuan siswa di sekolah tersebut bahwasannya siswa kelas X memiliki kemampuan yang sama dan pembagian kelas dilakukan secara merata, tidak ada kelas unggul dan kelas rendah. Hal tersebut memenuhi bahwa sampel penelitian ini sudah bersifat homogen. Oleh karena itu, peneliti merasa tidak perlu untuk melakukan uji homogenitas sampel. Uji homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji varians terbesar dibanding varians terkecil dengan menggunakan tabel F. Pengujian Homogenitas yang peneliti lakukan adalah dari skor rata-rata keaktifan siswa. Hasil rangkuman disajikan pada tabel IV.6 berikut:

**TABEL IV.6**  
**UJI HOMOGENITAS**

$F_{hitung}$	Df	$F_{tabel\ 5\%}$	Kriteria
1,411	58	1,85	Homogen

Dari tabel IV.6, maka  $F_{hitung}$  untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh adalah lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa varians tersebut adalah homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran N.

Karena telah memenuhi kedua syarat tersebut, kemudian dilanjutkan analisis data dengan tes “t” untuk sampel besar ( $N = 30$ ) yang tidak berkorelasi. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada tabel IV.7 berikut:

**TABEL IV.7**  
**UJI TEST “t”**

<b>Kelas</b>	<b>Df</b>	<b><math>t_{hitung}</math></b>	<b><math>t_{tabel}</math></b>	<b><math>H_o</math></b>
Eksperimen Kontrol	58	2,54	2,00	Tolak

Dari Tabel IV.7, dapat diambil keputusan yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ , dengan ketentuan sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Nilai  $t_{hitung} = 2,54$  berarti bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $df = N_x + N_y - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Dalam tabel tidak terdapat  $df = 58$ , maka dari itu digunakan  $df$  yang mendekati 58 yaitu  $df = 60$ . Dengan  $df = 60$  diperoleh dari  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00. Ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka diputuskan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keaktifan siswa antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh

pembelajaran konvensional. Untuk perhitungan lebih lanjut dapat dilihat pada lampiran O.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Perbedaan Keaktifan Belajar Matematika antara Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Pembelajaran Konvensional**

Berdasarkan  $t_0$  tentang keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan persamaan kuadrat bahwa mean menunjukkan keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada mean keaktifan belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika memiliki perbedaan yang signifikan di mana keaktifan belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Sebagaimana yang dikatakan Sugiyono bahwa jika kelompok *treatment* lebih baik dari pada kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan pada kelompok *treatment* berpengaruh positif.

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membuat siswa selalu aktif dengan melakukan berbagai kegiatan untuk menguasai bahan pelajaran sepenuhnya. Kondisi ini diperkuat dengan pendapat Silberman yang dikutip oleh Rusman yang



mengemukakan bahwa banyak cara yang dapat menjadikan siswa aktif dalam belajar, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kooperatif termasuk pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Karena dalam pembelajaran ini siswa dapat menjelaskan materi kepada siswa lain, mendengarkan penjelasan dari teman secara aktif, bertanya dengan siswa dan guru, berdiskusi dengan siswa lain, mempresentasikan hasil diskusi, menanggapi pertanyaan dan memberikan argumentasi.

Semakin aktif siswa dalam belajar maka pemahaman siswa makin bertambah. Hal ini sejalan dengan pendapat Didi Suryadi yang menyatakan bahwa keterlibatan anak secara aktif dalam suatu aktivitas belajar memungkinkan mereka memperoleh pengalaman yang mendalam tentang bahan yang dipelajari, dan pada akhirnya akan mampu meningkatkan pemahaman anak tentang bahan tersebut. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa keaktifan mempengaruhi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman tersebut pada akhirnya akan bermuara kepada hasil belajar, dan hal ini terlihat dari hasil kuis yang peneliti lakukan, yaitu nilai kuis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Dengan demikian hasil analisis ini mendukung rumusan masalah yang diajukan yaitu apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu sebagaimana yang telah dilakukan oleh Muhammad Johan yang mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa yang merupakan bagian dari keaktifan siswa. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menganalogikan aktivitas-aktivitas penemuan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai permainan yang menarik bagi siswa.

Hal ini dimungkinkan karena pembelajaran telah berubah dari paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mencari dan menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung. Kondisi ini diperkuat oleh pendapat Rusman yang mengatakan bahwa pembelajaran dianggap terjadi bila ada keterlibatan siswa secara aktif, artinya pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menekankan dan berorientasi pada keaktifan siswa. Oleh karena itu, guru bertanggung jawab menciptakan suasana yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, artinya guru harus bertanggung jawab atas ketercapaiannya hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan keaktifan belajar matematika siswa antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sebaiknya guru membuat sebuah skenario dan perencanaan yang matang, sehingga pembelajaran dapat terjadi secara sistematis sesuai dengan rencana, dan pemanfaatan waktu yang efektif serta guru juga harus jeli dalam membagi anggota kelompok dan menempatkan siswa dalam meja pertandingan hal ini bertujuan agar tidak terjadi kecemburuan sosial diantara kelompok dan tidak banyak waktu yang terbuang oleh hal-hal yang tidak bermanfaat.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya dengan variabel terikat yang berbeda dan pada sekolah yang berbeda pula agar memperoleh hasil yang maksimal.

## DAFTAR REFERENSI

- Alma, Buchari. 2009. *Guru Profesional*. Bandung: Alfabeta
- Baharuddin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar-Maz Media
- Danim, Sudarwan. 2010. *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Jakarta : Alfabeta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2010. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Hartono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- \_\_\_\_\_. 2010. *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru : Zanafa Publishing
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Johan, Muhammad. 2008. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MTs Al-Khairiyah Teluk Rambang Kecamatan Bintan Kabupaten Bengkalis. Pekanbaru : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UINSuska Riau. (tidak diterbitkan).*
- Purwanto. 2011. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung : Alfabeta
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press

- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperatif Learning*. Bandung : Nusa Media
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta
- Suryadi, Didi. 2011. *Pendidikan Matematika*. Bandung : UPI, Vol. 18. (<http://didi-suryadi.staf.upi.edu/files/2011/06/PENDIDIKAN-MATEMATIKA.pdf>), diakses pada tanggal 3 April 2012
- Thahir, Musa. 2012. *Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Pendekatan Reciprocal Teaching terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Kuala Enok kecamatan Tanah Merah kabupaten Indragiri Hilir. Pekanbaru : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau. (tidak diterbitkan).*
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada

